

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan dihadapkan pada berbagai persoalan, baik ekonomi, sosial, budaya, maupun politik. Pada arus global, kita sementara berhadapan dengan tantangan globalisasi, peniadaan sekat-sekat ideologis politik, budaya, dan sebagainya. Selain itu, kita menyaksikan pesona peradaban yang disatukan oleh corak budaya yang sama, ekonomis yang sama, bahkan substansi kehidupan yang nyaris sama, yakni globalisasi. Banyaknya lulusan lembaga pendidikan formal, baik dari tingkat sekolah menengah, maupun dari perguruan tinggi, terkesan belum mampu mengembangkan kreativitas dalam kehidupan mereka (Hamzah, 2007).

Dimulai dari tingkat sekolah menengah (SMA) memiliki berbagai kendala, misalnya kurikulum, cara mengajar guru yang monoton sehingga menurunnya kualitas lulusan siswa yang baik. Dominannya guru mengajar membuat pelajaran menjadi kurang menarik, contohnya mata pelajaran kimia yang sampai saat ini kimia kurang diminati. Salah satu konsep yang dipelajari pada mata pelajaran kimia di kelas XI adalah sistem koloid. Dalam mempelajari sistem koloid, diperlukan kegiatan yang dapat membangun pengetahuan siswa bukan hanya sekedar hafalan semata. Siswa harus secara pribadi melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan proses mentalnya seperti mengadakan pengamatan, melakukan percobaan, bersimulasi, mengadakan penelitian sederhana dan memecahkan masalah (Ibrahim, 2003).

Untuk itu seorang guru harus mempunyai kreatifitas dan ide-ide baru untuk mengembangkan cara penyajian materi pelajaran disekolah. Dalam penyajian materi seorang guru harus pandai memilih model, pendekatan, strategi, dan media yang tepat serta cara penguasaan kelas yang sesuai dengan kondisi siswa agar siswa tidak merasa bosan tapi justru malah tertarik untuk belajar (Faturrohman, 2007).

Pemilihan model pembelajaran yang baik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu yang dapat memunculkan kondisi tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, interaksi, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran, dan motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Yustini, 2005). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang lebih banyak digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, tanpa ada rasa bosan dan tentu saja siswa menjadi aktif dalam proses belajar (Trianto, 2009). Dalam penelitian yang dilakukan Ikhlilul (2013) menunjukkan perbedaan prestasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah). Siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT mempunyai rata-rata nilai kognitif (75,9) dan rata-rata nilai afektif (54,1) lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) yang mempunyai rata-rata nilai kognitif (71,6) dan rata-rata nilai afektif (52,3). Selain itu hasil penelitian yang dilakukan Yulia (2012) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa naik sebesar 33,58 % dari 34,49 % mencapai 68,07 % dan untuk siklus II sebesar 86,20 %. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 18,13 %.

Metode-metode inovatif sangat diperlukan untuk memotivasi siswa belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Sardiman, 2008). Misalnya dengan metode *Lesson Study*, yang tampaknya dapat dijadikan sebagai

salah satu alternatif guna mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran di Indonesia menuju ke arah yang jauh lebih efektif. Dalam jurnalnya Akhmad (2008) mengatakan bahwa *Lesson Study* merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil pembelajaran.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Media sebagai alat bantu mengajar berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediaupun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, ataupun materi yang akan disampaikan (Hamzah, 2007). Misalkan saja media Animasi yang merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Furoidah, 2009). Dengan digunakannya media ini siswa menjadi tertarik dengan adanya gambar animasi yang menarik saat proses pembelajaran. Hasil penelitian Kadek (2012) menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif pada siswa kelas X TKR di SMKN 1 Seyegan, ditunjukkan dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media powerpoint.

Berdasarkan uraian diatas mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang menyangkut model pembelajaran, media pembelajaran dan metode pembelajaran, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TipeTGT (Teams Games Tournament) Berbasis Lesson Study Dengan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang dapat muncul saat proses pembelajaran. Diantaranya, yaitu :

1. Kurang tertariknya siswa mempelajari sistem koloid karena tidak terdapat penggunaan dan penerapan rumus dalam pemahamannya, tetapi siswa dituntut untuk banyak menghafal dan memahami konsepnya saja.
2. Kurangnya kreatifitas dan ide-ide baru seorang guru untuk mengembangkan cara penyajian materi pelajaran disekolah, baik dalam memilih model, pendekatan, strategi, dan media yang tepat.
3. Metode-metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang inovatif sehingga kurangnya motivasi belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Materi yang akan diberikan yaitu sistem koloid dikelas XI IPA.
2. Model yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif type Teams Games Tournament (TGT) dan media Animasi.
3. Metode yang diterapkan pada penelitian ini dengan menggunakan Lesson Study.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar kimia siswa pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sunggal yang dibelajarkan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis *Lesson Study* dengan media *animasi* lebih tinggi daripada hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional?
2. Berapa persenkah peningkatan hasil belajar kimia siswa pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sunggal yang dibelajarkan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis *Lesson Study* dengan media *animasi*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar kimia siswa pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sunggal yang dibelajarkan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis *Lesson Study* dengan media *animasi* lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional.
2. Untuk mengetahui berapa persenkah peningkatan hasil belajar kimia siswa pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sunggal yang dibelajarkan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis *Lesson Study* dengan media *animasi*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Pertimbangan bagi para guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar kimia.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ajar yang diberikan guru khususnya pada materi koloid.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

1. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi wujud dari usaha seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar/setelah ia mempelajari sesuatu (Winkel, 1983). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar yang berkenaan dengan hasil belajar pada ranah kognitif.

2. Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Trianto, 2009).

3. Lesson study

Lesson study yaitu suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan (Sumarni, 2008).

4. Animasi

media *Animasi* berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Furoidah, 2009).

5. Sistem Koloid

Sistem Koloid merupakan suatu bentuk campuran yang keadaannya terletak antara larutan dan suspensi (campuran kasar), mempunyai sifat – sifat khas yang berbeda dari sifat larutan ataupun suspensi. Koloid dapat didefinisikan sebagai sistem heterogen, dimana suatu zat “didispersikan” ke dalam suatu media yang homogen (Purba, 2006)